

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN
GEOMETRI PADA KELOMPOK A SEMESTER I TK TUNAS HARAPAN
TANGKIL KECAMATAN SRAGEN KABUPATEN SRAGEN
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

Pendidikan Anak Usia Dini



SURAMI

NIM : A5H111025

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2014**

PERSETUJUAN

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN
GEOMETRI PADA KELOMPOK A SEMESTER I TK TUNAS HARAPAN
TANGKIL KECAMATAN SRAGEN KABUPATEN SRAGEN
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

SURAMI

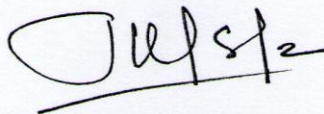
A53H11125

Telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing untuk dipertahankan dihadapan

Dewan penguji Skripsi S1 Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pembimbing



Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd. AUD

Tanggal Persetujuan : 27-10-..... 2014

PENGESAHAN

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN
GEOMETRI PADA KELOMPOK A SEMESTER I TK TUNAS HARAPAN
TANGKIL KECAMATAN SRAGEN KABUPATEN SRAGEN
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

SURAMI

A53H111025

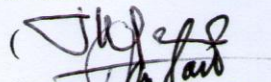
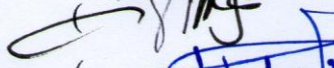

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 6 Oktober 2014

Dinyatakan telah memenuhi syarat

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

1. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd. AUD
2. Dra. Surtikanti, SH, M.Pd
3. Dra. Sundari, SH, M.Hum

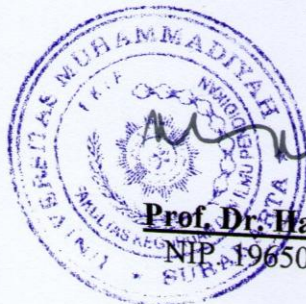
()
()
()

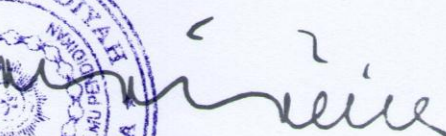
Surakarta, 8 Oktober 2014

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan




Prof. Dr. Harun Joko Pravitno
NIP. 19650428 199303 1 001

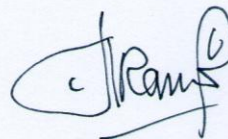
PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat Karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau ditertibkan oleh orang lain, kecuali yang setara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak / di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Sragen, 28 Oktober 2014

Yang menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Surami', with a stylized flourish at the end.

SURAMI
A53H111025

MOTTO

Mens sana in corpore sano, di dalam tubuh yang kuat terdapat jiwa yang sehat.

(Kata Mutiara)

Pikirkanlah sebelum kamu bertindak, karena yang demikian itu akan membuat kamu berjalan bijak. Dan ingatlah harta, wanita dan kekayaan akan hilang lenyap dalam sekejap, akan tetapi bila kamu tidak akan hilang selamanya dan akan terbawa sampai ke liang lahat.

(Kata Bijaksana)

Penakut tidak memanjangkan umur, berani tidak memendekkan umur.

(Kata Perjuangan)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua ku selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
2. Suamiku tercinta
3. Anak-anakku dan cucuku tersayang
4. Almamater Universitas Muhammadiyah Surakarta

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT atas kesempatan, kesehatan dan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat diselesaikannya laporan penelitian ini yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Geometri Pada Kelompok A Semester I TK Tunas Harapan Tangkil Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015”

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih pada :

1. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberi ijin pada penulis untuk mengadakan penelitian.
2. Bapak Drs. H. Sutan Syahrir Zabda, M. H, Ketua Prodi PAUD PSKGJ, yang telah memberikan rekomendasi persetujuan judul skripsi ini.
3. Bapak Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd. AUD, Pembimbing yang telah banyak memberikan banyak bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Dosen penguji yang telah meluangkan waktu.
5. Kepala Sekolah SD dan Keluarga Besar TK Tunas Harapan Tangkil, yang telah membantu dan memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian ini.

6. Bapak Daryana Koordinator lapangan Prodi PAUD PSKGJ Kabupaten Sragen yang telah memfasilitasi penyelenggaraan program studi.
7. Bapak/Ibu Dosen PAUD PSKGJ yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga penulis yang dapat mencapai gelar Sarjana (S1)
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dan memberikan semangat selama penyusunan Skripsi ini.

Semoga amal baik semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini mendapat imbalan dari ALLAH SWT. Dengan segala kerendahan hati, penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis. Segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Sragen, 28 Oktober 2014

Penulis

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Surami', enclosed within a circular flourish.

SURAMI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah.....	4
C. Perumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
A. Kajian Teori	7
1. Kemampuan Kognitif.....	7
a. Pengertian Kognitif	7

b. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	
Anak	8
c. Tingkat Perkembangan Kognitif	9
d. Ciri Perilaku Kognitif.....	9
e. Pengembangan Kognitif.....	10
f. Metode Pengembangan Kognitif.....	12
g. Indikator Pengembangan Kemampuan Kognitif.....	13
2. Bermain Geometri	14
a. Pengertian Bermain	14
b. Ciri-ciri Bermain	14
c. Manfaat Bermain.....	15
3. Pentingnya Bermain Geometri Dalam Perkembangan	
Kognitif	16
a. Pengertian Benda Geometri	16
b. Pengembangan Geometri	17
c. Jenis-jenis Bermain Geometri	17
d. Pentingnya Bermain Geometri.....	19
e. Kelebihan dan Kelemahan Bermain Geometri.....	20
B. Penelitian Yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	21
D. Hipotesis Tindakan.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Setting Penelitian.....	23

1. Lokasi Penelitian	23
2. Waktu Penelitian	23
B. Subyek Penelitian	23
C. Prosedur Penelitian.....	24
1. Jenis Penelitian.....	24
2. Pelaksanaan Penelitian	24
D. Jenis Data	29
E. Pengumpulan Data	30
F. Instrumen Penelitian.....	30
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	39
H. Teknik Analisis Data	40
1. Analisis Komparatif	40
2. Analisis Interaktif.....	42
I. Indikator Pencapaian	43
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Latar Penelitian	44
1. Profil Sekolah.....	44
2. Keadaan Guru dan Murid.....	45
B. Refleksi Awal	46
C. Analisis Pencarian Fakta	47
D. Deskripsi Penelitian Siklus.....	49
1. Siklus I.....	49
a. Perencanaan Tindakan.....	49

b. Pelaksanaan Tindakan.....	50
c. Observasi.....	51
d. Refleksi.....	51
2. Siklus II	53
a. Perencanaan Tindakan.....	53
b. Pelaksanaan Tindakan.....	55
c. Observasi.....	56
d. Refleksi.....	57
e. Pembahasan Hasil Penelitian	57
f. Analisis Pedoman Observasi Guru.....	60
g. Keterbatasan Penelitian	61
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Implikasi.....	62
C. Saran.....	63
Daftar Pustaka	65
Lampiran-lampiran.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Rencana Jadwal Penelitian	23
3.2 Butir Amatan Pedoman Observasi (Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Bermain Geometri	31
3.3 Lembar Observasi Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Geometri	36
3.4 Pedoman Observasi Proses Penerapan Bermain Geometri	38
3.5 Tabel Tabulasi Skor Observasi Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Geometri	40
3.6 Lembar Perbandingan Hasil Presentase Pencapaian Setiap Anak dengan Presentase Keberhasilan	41
3.7 Indikator Kinerja	43
4.1 Daftar Jumlah Murid TK Tunas Harapan Tangkil	45
4.2 Tabulasi Skor Kemampuan Kognitif Anak Prasiklus	46
4.3 Distribusi Frekuensi Prasiklus	48
4.4 Distribusi Frekuensi Siklus I	52
4.5 Distribusi Frekuensi Siklus II	57
4.6 Presentase Hasil Peningkatan Kemampuan Kognitif Tiap Anak	58
4.7 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Kerangka Pemikiran.....	22
3.1 Langkah-langkah Penelitian.....	25
4.1 Struktur Organisasi TK Tunas Harapan Tangkil	45
4.2 Grafik Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1	Daftar Anak Didik Kelompok A TK Tunas Harapan Tangkil Tahun Pelajaran 2013/2014	66
2	Rencana Bidang Pengembangan Siklus I Pertemuan I.....	67
3	Rencana Bidang Pengembangan Siklus I Pertemuan II	69
4	Rencana Bidang Pengembangan Siklus II Pertemuan I	71
5	Rencana Bidang Pengembangan Siklus II Pertemuan II.....	73
6	Lembar Observasi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Geometri Prasiklus.....	75
7	Lembar Observasi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Geometri Siklus I Pertemuan I.....	76
8	Lembar Observasi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Geometri Siklus I Pertemuan II	77
9	Lembar Observasi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Geometri Siklus II Pertemuan I	78
10	Lembar Observasi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Geometri Siklus II Pertemuan II.....	79
11	Lembar Tabulasi Skor Observasi Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Geometri Prasiklus	80
12	Lembar Tabulasi Skor Observasi Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Geometri Siklus I.....	81

13	Lembar Tabulasi Skor Observasi Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Geometri Siklus II	82
14	Lembar perbandingan Hasil Presentase Kemampuan Kognitif Setiap Anak Dengan Presentase Keberhasilan Prasiklus	83
15	Lembar Hasil Presentase Kemampuan Kognitif Setiap Anak Dengan Presentase Keberhasilan Siklus I.....	84
16	Lembar Hasil Presentase Kemampuan Kognitif Setiap Anak Dengan Presentase Keberhasilan Siklus II.....	85
17	Lembar Wawancara	86
18	Lembar Wawancara.....	87
19	Catatan Lapangan Penerapan Bermain Geometri Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Siklus I.....	88
20	Catatan Lapangan Penerapan Bermain Geometri Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Siklus II.....	89

ABSTRAK

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN GEOMETRI PADA KELOMPOK A SEMESTER I TK TUNAS HARAPAN TANGKIL KECAMATAN SRAGEN KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Surami, A53H111025, Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014,

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui bermain geometri di TK Tunas Harapan Tangkil Sragen tahun pelajaran 2014/2015. Subjek pelaksanaan tindakan ini adalah guru dan anak Kelompok A di TK Tunas Harapan Tangkil Sragen, yang berjumlah 20 anak. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil presentase pencapaian setiap anak dengan presentase keberhasilan yang telah ditentukan peneliti pada setiap siklusnya dan analisis interaktif yaitu analisis data dimulai dari awal sampai berakhirnya pengumpulan data. Hasil penelitian ini adalah terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain geometri. Kemampuan kognitif anak pada prasiklus mencapai 15%, siklus pertama meningkat menjadi 75% dan siklus dua menjadi 90%. Selain itu dapat disimpulkan bahwa variasi dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan kemampuan kognitif melalui bermain geometri. Dengan demikian dapat terbukti bahwa penerapan bermain geometri dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Tunas Harapan Tangkil Sragen tahun pelajaran 2014/2015.

Kata kunci: *kemampuan kognitif, bermain geometri.*